

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#170

Jumping Pete - VIC-20
Boulder Dash - VIC-20

Gremlins

Dungeon of Dance

Archon Ultra

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Maggio 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 5

Retro gaming

HOT NEWS!

La tua fanzine
100% Free

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista in
Italiano e Inglese*



OPEN LARA DEMO - AMIGA 68K

Una versione open-source di Tomb Raider portata su Amiga 68k per girare su computer di fascia bassa con processore 68020 e 68030.



BOULDER DASH - VIC-20

Non sembra nemmeno essere un VIC-20 eppure gira su questa macchina magnificamente. Richiede una espansione da 32k.



Atari Age

EDITORIALE NUMERO 170

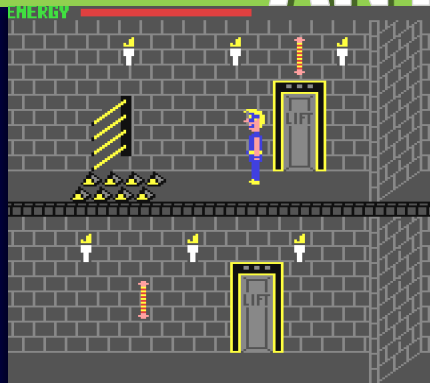
Da questo mese cambia la seconda pagina con due delle novità “giochi” più calde, più interessanti degli ultimi tempi come, ad esempio, la conversione per Amiga della versione Open-Source di Tomb Raider e Boulder Dash per quelli che hanno 35k sul VIC-20. Non sempre queste News saranno così calde, tuttavia, spero che ce ne siano sempre di questo tipo.

Un numero che mi è piaciuto molto per i giochi che ho scelto di recensire che sono, questa volta, meno sconosciuti, ma che forse al tempo sono stati un po’ sopravvalutati oppure sottovalutati. Sono cose un po’ soggettive. In passato molti di questi giochi li consideravano delle opere d’arte in cui pensavano che più di così non si potesse fare. Oggi li rigiociamo nell’era moderna e magari siamo un po’ più critici con alcuni e più entusiasti con altri.

In questo numero leggerete le recensioni di Gremlins e Gremlins 2 che danno emozioni totalmente diverse.

Buona lettura!





Freak Factory - Commodore 64

Un gioco che sembra di piattaforma e invece è forse più simile ad un puzzle di azione. Dovete attraversare dei piani con delle trappole da superare con bravura, ma anche un po' di tattica e intelligenza.



Mike Mech - Commodore 64

Anche se è il primo capitolo è decisamente diverso dal secondo. Dovete in pratica colorare delle mattonelle passandoci sopra. L'idea non è di certo innovativa, ma se è divertente e da soddisfazioni, non importa.



Gremlins: The Adventure - Amstrad CPC

Non poteva mancare l'avventura grafica e testuale del noto film dell'orrore demenziale. Non sarà facile, ma forse potrebbe essere più fedele che i giochi arcade.



Gremlins - ZX Spectrum

Mi sa che i Gremlins ve li sognerebbe di notte, li odierete pure dopo avere letto di quattro giochi diversi dedicati a loro.

Questo è uno sparatutto clone di Space Invaders con i Gremlins a sostituire i classici alieni.



Battle of the Planets - ZX Spectrum

Questo gioco è la conversione del noto cartone animato degli anni 80 e che racconta le avventure della squadra G.

E' uno sparatutto con un mirino sullo schermo e cinque modalità che rappresentano i cinque protagonisti.



Ninja Jajamaru Kun - MSX

E il terzo (in base alla data di pubblicazione) di una quadrilogia dedicata a questo personaggio.

Dovete uccidere tutti i ninja nemici nelle varie stanze entro un certo tempo limite.



Phantasm - Amiga

Uno sparatutto 3D poligonale che non c'era verso di farlo funzionare su un emulatore. Recentemente si scoperto il motivo e ora funziona di nuovo e quindi credo che ve ne debba parlare.



Artificial Dreams - Atari ST

Uno sparatutto classico a scorrimento verticale che sembra avere una buona grafica. Resta da vedere un po' tutto il resto.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO

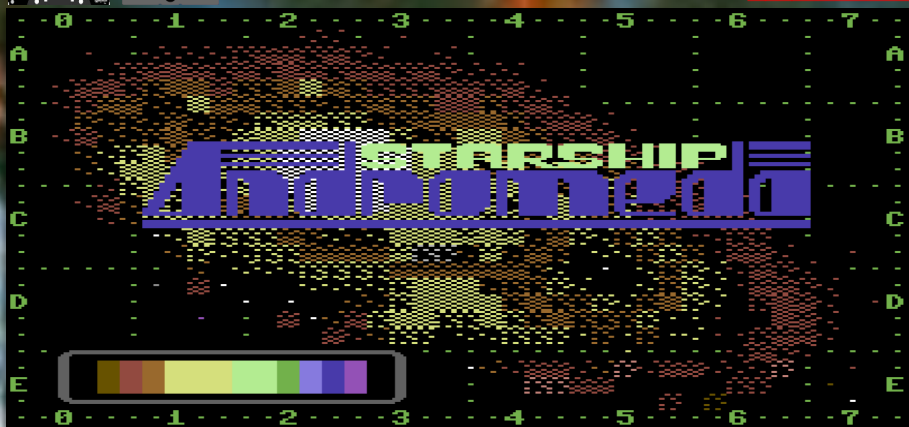


Sommario Numero #170**Maggio 2025**

Apprentice	Atari 520ST	17
Archon Ultra	DOS	18
Astro-War	Oric	22
Berzerk	Coin-OP	20
Boulder Dash	VIC-20	21
Capatin Quazar	3DO	27
Crazy Ballon	Coin-OP	20
Cybernetix	Amiga	16
Dungeon of Dance	VIC-20	12
Fembot's Revenge	TRS-80 CoCo	14
Gremlins	Apple II	10
Gremlins 2: The New Batch	Amstrad CPC464	11
Jelda II	FM-7	13
Jumping Pete	VIC-20	21
MathTalk Fractions	Apple IIGS	29
Pocket Billiard	Odyssey2	22
Punch-Out!!	NES	26
Star Trek: Interactive Tecnical Manual	Windows 3.x	31
Starship Andromeda	Commodore 64	9

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



Spazio, ultima frontiera, questi sono i viaggi dell'astronave Andromeda per ... trovare una collana.

La federazione di cui fate parte è controllata da un tiranno di nome Alana che può accedere ad un computer che controlla ogni cosa. Per porre fine ai suoi piani di conquista dovete trovare un cristallo che si trova all'interno della collana Pentite. Il vostro scopo è trovarla visitando varie basi stellari e poi cercare il pianeta dove c'è un elemento in grado di recuperare questo cristallo.

Di fatto è uno sparattutto, tuttavia, siete il comandante di una nave stellare con un equipaggio di 50 persone e dovete viaggiare per l'intera galassia per adempiere alla vostra missione.

L'astronave può viaggiare nello Spazio Reale e nel Metaspazio. Il primo è quello dove ci sono le basi spaziali, i pianeti e le ondate di nemici da sconfiggere. Il Metaspazio è un condotto che vi permette di fare lunghi viaggi, nel settore della galassia in cui siete,

e l'unica cosa che vedete sono le stelle di vario tipo e dimensione. Nel Metaspazio dovete evitare di



schiantarvi contro queste stelle rallentando, accelerando e usando degli scudi. Per rientrare nello Spazio Reale ci sono dei portali. Quando trovate una base spaziale verrete attaccati dalle sue forze di difesa e una volta sconfitte dovete attraccare ed esplorare il suo interno, stanza per stanza, superando le difese interne e risolvendo un enigma. Una volta fatto la base è sotto il vostro controllo.

Se appare un pianeta nelle vicinanze potete atterrare con un mini gioco in stile *Lunar Lander*.

Inizialmente sembrava un semplice sparattutto e invece è qualcosa di molto più complesso e lungo perché dovete esplorare l'intera galassia facendo molti viaggi tra il Meta Spazio e lo spazio reale in cerca della collana e della Lancia in grado di recuperare il cristallo in essa contenuto.



Iniziate il gioco scegliendo un settore e poi siete nel Metaspazio in cui dovete evitare le stelle che sono giganti rosse, nane bianche e blu.

Se nello Spazio Reale andate alla massima velocità accedete al Metaspazio e da cui dovete trovare un portale che vi riporta nello Spazio Reale.

Per cambiare settore dovete premere X; vi verrà data una password che dovete scrivervi e poi il gioco ritorna alla schermata del titolo in cui vi viene chiesto di accedere ad un nuovo settore o ripartire da quello vecchio.

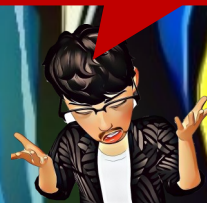
Non si poteva cambiare settore e basta?

La Teoria è bella, ma la pratica dimostra che dovete azzeccare il settore della galassia giusto per riuscire a trovare delle basi spaziali e il pianeta. Se non non siete fortunati è un viaggio monotono con uno Spazio Reale vuoto con di tanto in tanto degli asteroidi da distruggere.

Dovete cambiare ogni volta un settore e viaggiare continuamente tra i due spazi ed essere fortunati a trovare qualcosa.

Le password servono per riprendere il gioco dove l'avete interrotto.

Ho provato vari settori, ma non ho trovato niente di niente se non occasionali asteroidi.



1986, ARIOLASOFT

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	4
GLOBALE	5+



e i Moghwai sono uguali nel colore. La differenza è solo che i Gremlins sono più grandi.

Un gioco che ha una ottima giocabilità ed è divertente in questo misto tra azione e puzzle che livello dopo livello incita ad andare avanti il più possibile.

I giochi basati sui film non sempre riescono bene per il motivo già visto altre volte. Le licenze spesso portano a cercare di riprendere le scene principali con risultati spesso disastrosi. Questo famoso film di Steven Spielberg è stato portato solo su sistemi casalinghi a 8-Bit.

L'avventura inizia dopo la mezzanotte e dopo i primi eventi del film in cui il Mogwai originale, Gizmo, genera i primi Gremlins. Nel ruolo di Billy siete circondati dai Mogwai che corrono per la stanza inseguiti dai Gremlins che vogliono ucciderli. Il vostro scopo è quello di salvarli uccidendo i Gremlins con la spada.



pale, ossia mettere i Mogwai nella loro tana passate immediatamente di livello. Se perdete tutte le vite avete perso la partita.

Livello dopo livello le cose si complicano perché aumenta il numero di Gremlins, c'è il cibo che se viene mangiato dai Mogwai li divide in due e pozze d'acqua che li trasformano in creature malvage.

Se ci sono elementi che vi renderanno la cosa quasi impossibile da completare o sopravvivere fino al mattino, avete anche degli aiuti come, ad esempio, i televisori e alcune macchine che lanciano il cibo fuori dalla stanza che distrarranno i Gremlins e quindi potete ucciderli più facilmente.

Difficoltà ottimamente calibrata che vi porta ad affinare le vostre abilità, nel riconoscere il cibo da raccogliere subito prima che venga mangiato ed evitare che il numero di Mogwai e Gremlins aumenti di numero.

Bella grafica curata e animata, buon sonoro, tuttavia, i Gremlins



Ottimo gioco che grazie alla difficoltà ben calibrata vi esalterà parecchio, ma attenzione che già dalla quarta notte si comincia sul serio.

Il successo della conversione dal film è che non riprende le scene, ma il concetto di distruggere i Gremlins e salvare i Mogwai.

Gold

1984, ATARISOFT

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

E' un gioco di sopravvivenza dell'orrore perché ogni livello ha un tempo limite per poter essere completato. Alle 6 del mattino, indipendentemente dai nemici sullo schermo passate al prossimo livello. Dovete distruggere tutti i Gremlins entro quell'ora o sopravvivere fino al mattino. E' forse un antenato di quei giochi di sopravvivenza moderni.

Se completate la missione princi-



Dopo il successo di Gremlins viene fatto un altro film che è molto più complicato a livello di trama, ma vi basi sapere che Gizmo finisce di nuovo nei guai e dopo essersi bagnato crea quattro malefici Mogwai che provocano un incendio all'interno di una grattaciolo facendo scattare il sistema antincendio che li bagna tutti creando una moltitudine di mostriciattoli.

E' un film demenziale e viene fatta una satira sul primo film e sul destino dei seguiti cinematografici. E' un film dell'Orrore, ma mitigato da molti elementi demenziali e parodistici.

Nel film un Gremlins diventa intelligente e può parlare, un altro cambia sesso e diventa una Vamp, uno è un vampiro e un altro è un essere fatto di elettricità.

Nel gioco interpretate Billy, questa volta adulto, e una struttura di gioco completamente diversa dal primo. Ora è un gioco di

azione a scorrimento laterale diviso in cinque livelli all'interno di varie stanze del grattaciolo in cui dovete evitare e distruggere tutti i nemici.



Per passare da un livello all'altro non basta distruggere tutti i Gremlins, ma siete obbligati a trovare un oggetto segreto tra i tanti che trovate in giro tra cui il miglioramento delle armi, crediti da spendere in un negozio per acquistare nuovi armi per il livello successivo. Alcune cose demenziali ci sono anche nel gioco quando vedete i Gremlins correre con lo skateboard o con il bastone con la molla per saltare. Malgrado queste demenzialità sono letali perché basta il semplice contatto per perdere una vita.

Lo scorrimento non è molto fluido, l'area di gioco è molto piccola rispetto allo standard dei giochi del CPC e questo comporta che non vedete molto di fronte a voi o dall'alto. Mentre camminate vi ri-

trovate lo schermo pieno di Gremlins che arrivano da tutte le parti (da dietro, davanti, dall'alto) e non potete farvi toccare.

I salti che dovete fare per evitare le varie trappole sulle piattaforme e il pavimento non sono fatti molto bene e molto spesso vi incasinate un po'. Per saltare dal pavimento ad una piattaforma lo dovete fare con un salto da fermi con tanti Gremlins intorno a voi a cui basta sfiorarvi per uccidervi.

Ci sono un sacco di bonus tra cui anche vite supplementari, ma sempre in mezzo a nemici che spuntano in continuazione da tutte le parti. Prendete una vita e dopo un frazione di secondo la perdete subito.

Io mi ricordo questo gioco dal C64 e poi dall'Amiga in cui sono rimasto deluso da una eccessiva difficoltà che rivedo sul CPC. Questa volta Elite ha voluto ricreare la moltitudine di Gremlins ricreando le scene del film, ma non riuscendoci bene. Come nei film, i seguiti non sempre riescono ad emozionare e spesso sono dimenticati.



1990, ELITE SYSTEMS

GRAFICA	8
SONORO	3
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	5





funziona questo combattimento rimanete un po' scettici. Sapendo come funziona e spero che questa recensione vi aiuti in questo senso vi divertirte fino a quando la vostra memoria è in grado di memorizzare tutte le mosse.

La grafica è minuta, stilizzata, ma le danze sono fatte bene e poi il sistema simil Rogue è una garanzia sulla sua longevità. Raccomandato a tutti gli appassionati di VIC-20 e non solo.

Un'avventura RPG per il VIC-20 che riprende il genere visto con *Rogue*. Un'esplorazione all'interno di stanze labirintiche completamente buie che si illuminano mano a mano che procedete fino a scoprire tutto quanto per cercare una via d'uscita sicura.

Questa versione rivista per questo computer è stata modificata per quanto riguarda la gestione dei combattimenti che giustificano il suo nome. *Dungeon of Dance* significa che dovete ballare per riuscire a sconfiggere dei nemici e tra poco leggerete cosa significa danzare per superare avversari letali che non ci pensano due volte ad uccidervi.

In linea generale l'RPG funziona esattamente come gli altri e quindi l'eroe ha le sue caratteristiche fisiche e di combattimento che poi potete migliorare con l'esperienza e trovando oggetti tra cui una chiave che serve per aprire la por-

ta che dovete scoprire nel buio di queste stanze.

Queste chiavi, tuttavia, non sono nascoste per il livello, ma custodite da un drago che dovete sconfiggere.

Ed è ora di scoprire perché dovete ballare.



Quando, letteralmente, vi scontrate contro un mostro, il vostro eroe inizia un balletto (una serie di mosse) che dovete guardare molto bene e con il controller dovete ripetere esattamente la stessa sequenza.

Se la fate bene vincete lo scontro. Se la fate male subite dei danni e a forza di sbagliare perdete la partita.

I nemici normali vi fanno danzare con mosse che si ricordano abbastanza bene, mentre i Draghi sono più complessi da ricordare.

Questa è la vera difficoltà e livello dopo livello aumentano le mosse da ricordare e da ripetere.

Inizialmente se non sapete come

Un RPG davvero unico nel suo genere. Riprende *Rogue*, ma il sistema di combattimento fatto con il ripetere delle mosse di danza è semplicemente incredibile e innovativo.

Serve anche a stimolare la memoria per ricordare le mosse, a guardarle bene e ripeterle.

La grafica non conta nulla perché lo scopo è andare avanti il più possibile nei livelli e sfidare noi stessi a migliorare sempre di più.

Gold



2021, JASON JUSTIAN

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



JELDA II

Copyright © 1984 by Carry lab.
produced by Zero soft.

E' uno sparatutto in 3D, in prima persona in cui guidate un veicolo spaziale durante un'operazione di guerra con il nome in codice "V" (Jelda War 2nd Installment Operation) nella quale, grazie a questo veicolo speciale chiamato Vargas dovete distruggere il satellite Galva che ha un diametro di 1 km. E' abbastanza grande da contenere una base nemica nella quale poi dovreste scoprire e distruggere.

Sparatutto diviso in tre fasi diverse: la prima è un combattimento nello spazio contro le forze di difesa di Galva mentre vi avvicinate al satellite. La seconda fase è sulla superficie di Galva per scoprire l'entrata della base. La terza fase è un labirinto interno per arrivare al computer e distruggerlo. La vostra astronave è molto potente perché avete tanti scudi protettivi e poi ben tre radar: uno frontale, uno centrale e uno posteriore.

Questo sistema vi permette di avere una visione quasi a 360° dei nemici intorno a voi per non essere quasi mai attaccati di sorpresa. Sta a voi imparare ad usare questo sistema avanzato. Non avendo delle vite come ogni sparatutto, se gli scudi vengono danneggiati troppo perdete la partita.

Il gioco funziona bene in emulazione, ma ha dei problemi a riconoscere il joypad USB e a me non ha funzionato. Con la tastiera funziona (tastierino numerico),



ma non c'è un tasto associato a quello per sparare (il tasto Break della tastiera FM-7).

L'ho provato senza sparare ed è buono perché la grafica è fluida, il 3D è fatto bene e le astronavi poligonali anche in Wireframe sono credibili.

Un giudizio sulla fiducia.

Avrei dovuto provarlo prima di sceglierlo e vedere che non c'è un tasto funzionante per sparare.

Era interessante per queste tre fasi diverse pure con la stessa visuale in prima persona in 3D poligonale.

Di fatto assomiglia molto a Starglider e quindi sicuramente sarebbe stato di certo molto giocabile.

Il volo è buono, la grafica è fluida e i poligoni sono accettabili

Caricamenti allucinanti perché carica il gioco da entrambi i lati della cassetta per stare tutto in memoria.

La prima volta pensavo si fosse bloccato, ma chi vuole provarlo e se lo trova, in emulazione dovreste aspettare più di 5 minuti prima di poterlo vedere in azione.

Un'altra cosa è che sarebbe disponibile per varie altre piattaforme Giapponesi, ma ho faticato a scoprire informazioni relative ad altre versioni.



FEMBOT'S REVENGE

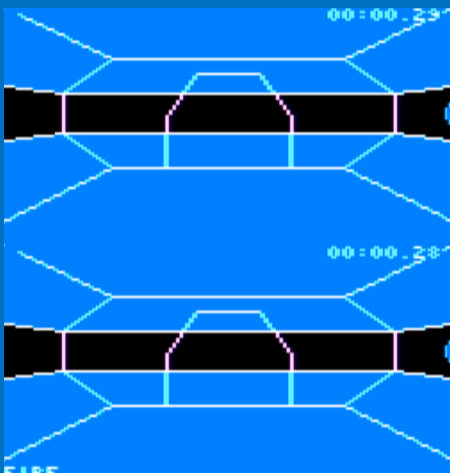
Un gioco arcade in prima persona in cui siete imprigionati, come sembra, all'interno di una stazione spaziale e il vostro compito è quello di fuggire cercando il pulsante dell'autodistruzione della base.

L'esplorazione è in 3D in tempo reale come se fosse un FPS in cui dovete evitare i nemici e cercare oggetti che facilitano la fuga come dischi colorati per aprire le porte specifiche. In più avete anche un inventario per armi e altri oggetti che vi servono per mantenere costante la vostra energia.

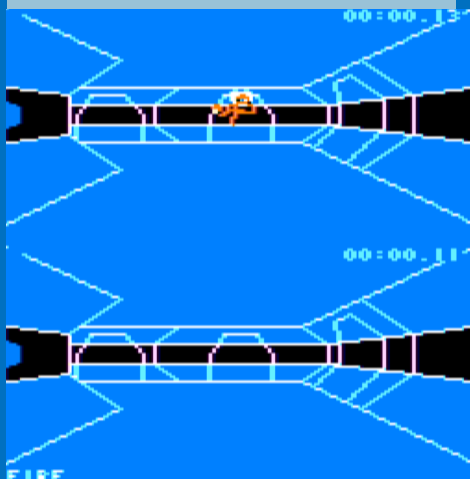
Scritto così sembra più di un arcade perché ha elementi da RPG per potenziarvi e migliorare la vostra resistenza contro i nemici che vi separano dalla salvezza.

L'emulazione del CoCo la faccio tramite MESS perché lo carica senza usare il basic e per il fatto che la mia tastiera è italiana e non è compatibile con i tasti richiesti dal gioco.

Si gioca con la tastiera e i tasti so-



no veramente messi male. Destra e Sinistra sono rispettivamente "Tab" e "Back"; "I" è l'inventario; "S" vi indica se c'è qualche cosa nella stanza; "O" serve per aprire le porte (ma dovete avere un disco-chiave); "R" è un contatore Geiger (presumo per la radioattività); "L" vi indica quello che c'è davanti a voi. "T" dovrebbe essere quello per raccogliere gli oggetti, ma quando lo usate vi dice "error". Sembra mancare il tasto per prendere gli oggetti e quindi rende vano perdere tempo con questo gioco se non avete la macchina reale o un emulatore meglio del MESS.



E' un peccato perché quando fate pratica capite il concetto del gioco e come funzionano i vari tasti e quindi viene la voglia di provare a vedere se riuscite a portarlo a termine. I dischi chiave sono ben visibili nelle stanze e quindi quando vi trovate di fronte a questi non dovrebbe essere complicato raccogliarli. Ho provato tutti i tasti e ce ne è uno che ha la funzione di prendere gli oggetti o di usarli, ma di fatto non funziona.

Un altro gioco che in emulazione crea problemi non solo di tasti male associati alle tastiere moderne, ma anche come grafica. La stringa per caricare i giochi prevede il "." e il ">" che non vengono riconosciuti dagli emulatori più usati per emulare il CoCo.

Il MESS carica tutto, tuttavia, male con artefatti grafici e colori sballati.

Questi due ultimi giochi recensiti per 8-Bit non sono adatti a funzionare in emulazione.



1983, COLORQUEST

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	7
GLOBALE	6

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

CYBERNETIX

THE FIRST BATTLE

ONE PLAYER

TWO PLAYER

HOW TO PLAY

READ ME

PROGRAMMING:
GRAPHICS:
MUSIC:

PAUL ANDREWS
RODNEY SMITH
BLAIR ZUPPICH

Sparatutto a scorrimento orizzontale che è fortemente ispirato a *Defender* per il fatto di cambiare direzione di volo in qualunque momento, di avere un radar che vi mostra dove sono i nemici e come ultima caratteristica condivisa da entrambi i giochi è la velocità che potete controllare per non schiantarvi contro i nemici.

I nemici sono di vario tipo e tra questi ci sono degli asteroidi che se colpiti si dividono in due (un po' come in *Asteroids*) che se colpiti ulteriormente vi danno dei cristalli che hanno valore come punteggio, ma attirano i nemici. Questi ultimi sono diversi e alcuni di loro hanno il loro tipo di formazione e attacco e distruggendoli di tanto in tanto ricevete dei bonus per potenziare la vostra astronave.

Ci sono anche delle grandi astronavi e fortezze che sarebbe i classici boss di fine livello. In questo gioco però non li trovate alla fine dei livelli in corso, ma in sezioni speciali a intervalli specifici.



La prova su strada mostra che è difficilissimo perché nemici e asteroidi appaiono sullo schermo molto rapidamente e poi nel caso degli asteroidi quando si dividono prendono traiettorie incalcolabili.

E' vero che avete un radar, ma questo non è molto utile quando un frammento di asteroide vola all'impazzata per lo schermo. Dato che volate nello spazio profondo i nemici o asteroidi e frammenti sbucano da ogni parte. Se guardate troppo il radar non vedete lo schermo.

Avete tante vite a disposizione e la difficoltà è compensata da una ottima grafica, una musica iniziale molto bella e poi durante il gioco buoni effetti sonori e parlato digitalizzato.

Bisogna fare pratica soprattutto per poter vedere almeno i livelli più avanzati in cui potete affrontare formazioni di nemici diverse e magari anche i boss di fine livello. Inizialmente è stato tragico. Ho perso tutte le vite in un attimo senza ben capire come riuscire a cercare o evitare di perderle inutilmente.

Una scelta un po' discutibile è la grafica. Le astronavi nemiche hanno i vostri stessi colori e stesse sfumature e alcune sono molto simile nella forma alla vostra. Non succederà al 99% che vi possiate confondere, tuttavia, questa scelta non è proprio venuta benissimo. Da un Amiga con 1 MB si potevano usare colori e sfumature diverse tra voi e i nemici.

Alcuni di questi (non i boss) richiedono un sacco di colpi mentre venite attaccanti anche da oggetti vaganti a velocità della luce e dai frammenti di rocce vaganti.

Dalla recensione non sembra un gran gioco e con tante peccche, ma non è così.

Tecnicamente fatto molto bene e la musica iniziale va ascoltata perché veramente di ottima qualità.

La difficoltà sembra inizialmente mal calibrata, ma facendo attenzione vi rendete conto che è molto giocabile e poi grazie alle Smart Bomb (pur dalla tastiera) riuscirete ad uscire da situazioni problematiche.

Rimane difficile per via delle traiettorie dei frammenti di asteroidi che possono sbucare da ogni parte dello schermo. Più partite fate e più vi piacerà.



1992, VISION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	8+



Rainbow Arts
© 1990



Un'avventura in un mondo pieno di magia che vi riporta in un periodo medioevale o comunque in un mondo dove esistono i draghi e combattenti che cercano la gloria. Un drago chiamato Fumo sta devastando un regno causando paura con la sua malvagità senza fine ed è giunto il momento di sconfiggerlo.

Questa volta la missione di riportare la pace è in voi, un'apprendista mago, che per diventare mago a tutti gli effetti dovete sconfiggere questo malvagio drago.

Gioco di piattaforme a scorrimento laterale diviso in 17 livelli ciascuno dei quali ha una sezione nascosta e un potere elementale che va dal fuoco dell'Inferno fino alla luce del Paradiso.

Vista la quantità di zone da esplorare avete bisogno di potenziare le vostre abilità e per farlo dovete accumulare denaro per entrare in alcuni negozi che trovate in giro per cambiare la gravità e quindi aumentare la capacità di saltare sia in lungo sia in alto, di rimanere in aria più a lungo e vite supplementari.



La teoria è bella e interessante.

La visuale è laterale e non è a scorrimento, ma a schermate per cui non sapete cosa vi aspetta dopo. Avete cinque vite e energia per ciascuna di esse quindi contro i nemici non morite subito. Se cadete nelle pozze d'acqua o in trappole mortali perdete una vita.

Non avete armi e quindi i nemici li dovete evitare con un salto oppure lancialli addosso le casse e per fortuna queste ce ne sono molte nelle varie schermate.

Queste casse sono una sorta di scudo/muro perché i nemici che camminano non possono superarle e quindi le spingete e avanzate stando al sicuro. I nemici li uccidete semplicemente travolgendoli senza nessuna tecnica speciale. Attenzione però che alcuni di loro sono in grado di ribattere le casse e se vi colpiscono vi rimandano indietro di molte schermate.

Le casse le potete anche prendere in mano e lancialle in punti dove non ce ne sono per poi usarle come armi. Le potete usare anche per agevolarvi a superare alcuni punti che con il salto predefinito

non siete in grado di fare, ad esempio, creare dei ponti.

Difficoltà ben calibrata e comunque richiede un po' di tempo per capire il funzionamento di queste casse e come sfruttarle per migliorare la possibilità di continuare l'avventura senza rischiare di rimanere nella situazione di non sapere più cosa fare.

Un gioco che dovete riscoprire perché ne vale la pena.

Un ottimo gioco di piattaforme non a scorrimento continuo che vi darà notevoli soddisfazioni e anche perché per superare i nemici lo dovete fare senza nessun tipo di arma.

Giustamente come apprendista mago non avete nessun tipo di magia.

Grafica ben curata e colorata, musica ed effetti presenti durante il gioco anche se la qualità è tipicamente ST.

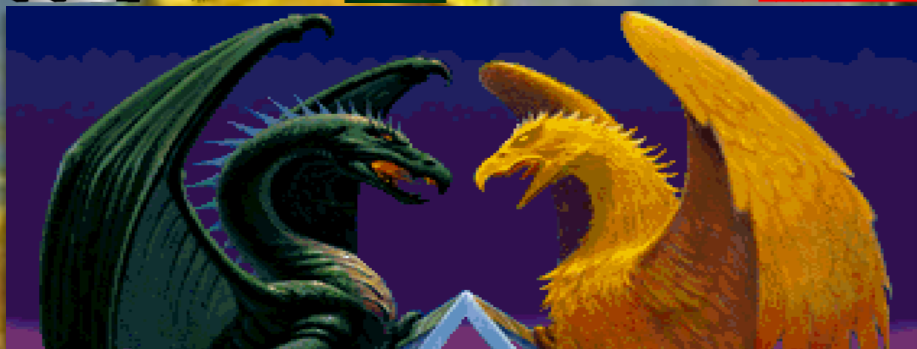
Gold



1990, RAINBOW ARTS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





Richiede minimo un 386 e 4 MB di RAM. Se avete un joystick compatibile appare nel menu altrimenti giocate con mouse e la tastiera.

Questo titolo è il remake di Archon realizzato nel 1994 per DOS in cui il gioco originale viene migliorato esteticamente per essere più bello da vedere e da ascoltare. E' un rifacimento totale perché cambia radicalmente la scacchiera che non è vista dall'alto, ma in 3D come molti giochi degli scacchi, ad esempio, *Chessmaster 2000*.

Questa visuale mostra le pedine messe un po' similmente agli scacchi e grazie a questa nuova grafica migliorata c'è una maggiore distinzione tra luce e oscurità. Qualcuno potrebbe obiettare nel dire che alcune creature dell'oscurità sono verdi, ma quel colore è associato agli Orchi e ai Goblin che erano spesso rappresentati in quel modo. Tutti gli altri sono del colore a cui appartengono.

Il concetto rimane lo stesso ossia battere l'avversario eliminando tutte le sue creature oppure mettendo le pedine nelle caselle del potere prima che lo faccia l'altro. La battaglia delle arene viene migliorata grazie ad una schermata



introduttiva alla battaglia che mostra i due contendenti in ogni dettaglio.

Il combattimento è migliorato sia per l'arena in grafica isometrica e poi i vari rappresentanti delle due fazioni hanno una grafica molto più grande, più curata e con molte più animazioni.

Questo remake non porta solo una nuova grafica e musiche decisamente migliori, ma sappiate che oltre a poter giocare con un amico, potete sfidarvi anche via internet e forse è questa la novità più interessante. All'epoca stava cominciando la moda di questo modo di sfidare un avversario umano e quindi molti giochi lo supportavano.

Questa versione migliorata dell'originale è abbastanza diversa, come già detto, che è molto preferibile perché è come riscoprire un gioco che la versione originale per PC forse era un po' deludente esteticamente.



In emulazione gira bene solo con DOSBox. Con PCeM usando la configurazione minima richiesta no. Funziona una volta su 10 tentativi.

Gioco fantastico che migliora l'originale così tanto che di fatto questo "Ultra" lo sostituisce completamente.

Gold

1994, SSI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**

High Scores

©1980 STERN Electronics, Inc.

Berzerk

Il gioco della leggenda urbana che uccideva chi lo giocava in maniera misteriosa.

In realtà niente di tutto questo, ma che gli dava un'aria di mistero che non faceva altro che accrescere la sua fama.

Un gioco che non ha lo scopo di essere finito, ma una sfida a voi stessi o ad un vostro avversario umano cercando di resistere il più

a lungo possibile e cercare di avanzare tra i suoi 64000 livelli uno più difficile dall'altro.

Tecnicamente molto semplice e banale anche nella grafica stilizzata, ma con una giocabilità e una difficoltà così ben calibrata da tenervi incollati al monitor.

Se giocate da soli siete un umano di colore verde che deve superare un livello con un massimo di 11 robot nemici. Potete distruggerli tutti o semplicemente evitarli e andare all'uscita.

La morte avviene se venite colpiti dai laser nemici, se li toccate e se andate a sbattere contro i muri.

Talmente semplice che non ha nemmeno una schermata del titolo. Si avvia subito con una demo.



1980, STERN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

COIN-OP

SCORE-1 HI-SCORE SCORE-2
0 0 0


Crazy Balloon

Il nome indicata esattamente la vostra follia di volare con una mongolfiera all'interno di caverne che hanno le pareti appuntite che la faranno esplodere facendovi precipitare verso altre punte letali. Strategia e abilità nel cercare rispettivamente una via sicura nel volare e abilità di muovere questa

mongolfiera che vola facendo dondolare la cesta dove sta il pilota in maniera quasi senza controllo.

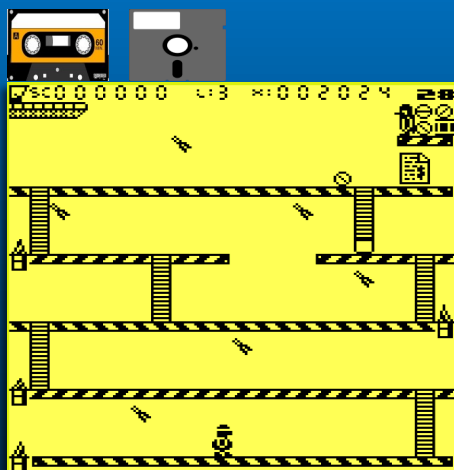
Dovete volare quindi in maniera precisa al pixel per evitar le punte letali, ma tutto va fatto entro un certo tempo limite che vi mette quell'ansia che vi porta a sbagliare.

Gioco difficile e poi quando perdete ad un passo dal traguardo vi fa incavolare e sbagliate ancora di più. Non è un gioco per chi non ha pazienza oppure si arrabbia facilmente con questo sistema di volare al pixel.



1980, TAITO

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6



Jumping Pete

Questo gioco è un omaggio ai giochi degli anni 80 e in particolare a Donkey Kong. Il tributo e l'omaggio sono la fonte dell'ispirazione, ma non solo perché tra le varie musiche ed effetti sonori che potete ascoltare durante il gioco ci sono quelli originali. Le piattaforme sono molto simili a quelli di Donkey Kong con le travi leggermente inclinate.

Il vostro nemico non è il Gorilla, ma vi lancia comunque dei barili che dovete abilmente evitare. Dovete raccogliere degli oggetti che fare punti, ma non sono essenziali per finire il livello. Lo scopo è raggiungere un contratto di lavoro e semplicemente prenderlo. Non è facile perché non avete i martelli per distruggere i barili come poteva fare Mario. Qui solo saltare e raggiungere il contratto.

Grafica che ricorda molto lo Spectrum, ma che ha le sue giuste motivazioni quali l'omaggio a quel periodo.

Difficoltà molto elevata. Gioco adatto agli appassionati sfegatati di Donkey Kong. Per gli altri una partita di tanto in tanto.



Gold

2025, HUFFELDUFF

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



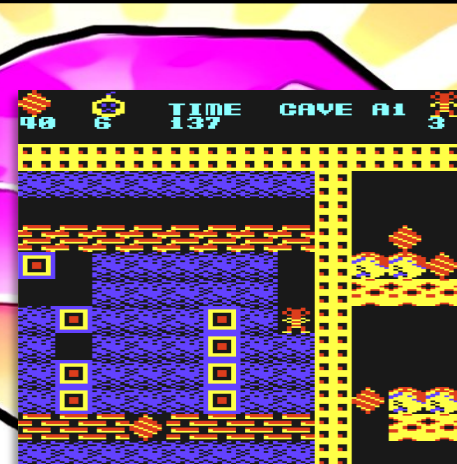
Boulder Dash

Un'altra grande produzione per il VIC-20 che all'epoca era impossibile da portare per le richieste di memoria elevata. Oggi gira se avete un'espansione da 32k per un totale di 35k di memoria. Il gioco è esattamente quello che avete visto nell'altra recensione per Atari 8-Bit e per le altre piatta-

forme a 8-Bit con una grafica colorata e molto dettagliata. E' un piacere da giocare e forse per il fatto che gira su una macchina così vecchia, gli dà un nuovo lustro e la voglia di riprendere questo genere proprio grazie al VIC.

Giocabilità ben calibrata con una giusta dose di abilità e strategia nel cercare i diamanti e l'uscita che è nascosta fino a quando non avete collezionato un certo numero di queste pietre preziose. Giocatelo, ma soprattutto fatelo con il VIC-20

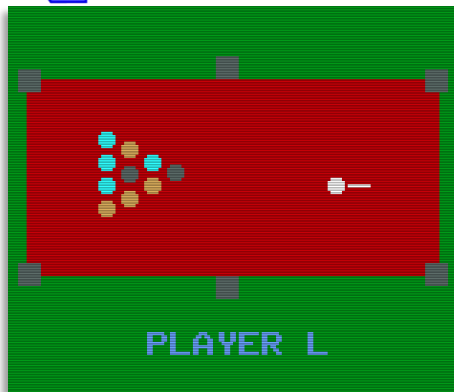
Questa versione include Boulder Dash 1, 2, 3, +1, Arno Dash 1 e il Bonus Cave.



Gold

2025

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



POCKET BILLIARD!

Da quanto mi mancava un gioco del biliardo che per quanto rilassante non è il mio evento sportivo preferito soprattutto in versione videogiochi.

Questa riproduzione del Biliardo è molto semplice dal punto di vista grafico, tuttavia, riproduce bene il gioco con una visuale dall'alto per una buona visione della tavola con le palline da colpire.

Avete il bastone che potete ruotare a 360° e poi fare il tiro. Lo scopo è quello di infilare le palle in una delle sei buche.

Nella realtà generalmente si gioca minimo in due e il turno di uno finisce quando non riesce a mettere in buca una palla con i tiri a sua disposizione.

Anche questo gioco è per soli due giocatori e se siete da soli li usate entrambi.

Avete un solo tipo di tiro e non sembra avere la scelta della potenza e quindi una partita dura in eterno. Dovete a turno puntare alla buca e non avete limiti di tempo.

E' lento perché la fisica non è proprio il massimo. Non ci sono tecniche di tiri o effetti per cambiare la direzione. Semplicemente mirare e tirare.



1980, MAGNAVOX

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7-



ASTRO-WAR

Un gioco per gli appassionati di Star Trek perché anche se non è esattamente quello che potreste aspettarvi è uno soprattutto a scorrimento orizzontale in cui a bordo di un'astronave che assomiglia molto all'Enterprise della serie Classica dovete fermare l'invasione dei Klingon (il manuale riporta

questo nome anziché usare Klingon. Probabilmente non avranno avuto la licenza per usare il nome originale).

Scorrendo verso destra vi potete spostare in alto e in basso per intercettare i nemici. Nello spazio ci sono anche oggetti vaganti (asteroidi di vario tipo) che sono gli ostacoli da evitare o distruggere.

Avete un certo numero di vite ed energia per ciascuna di esse. L'energia vi serve per resistere al contatto contro gli asteroidi, mentre se venite colpiti dal raggio laser dei nemici perdete una vita.



ORIC



1983, DURELL

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7-

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2

A collage of various video game consoles and handhelds arranged around the central text "Console Forever". The consoles include the Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Sega Master System, Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 1, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One, and various handhelds like the Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, and PlayStation Vita. The text "Console Forever" is written in a large, stylized, red font with a black outline, centered over the collage. The background is white.

PUNCH-OUT!!

NEW
CONTINUE

©1987 Nintendo

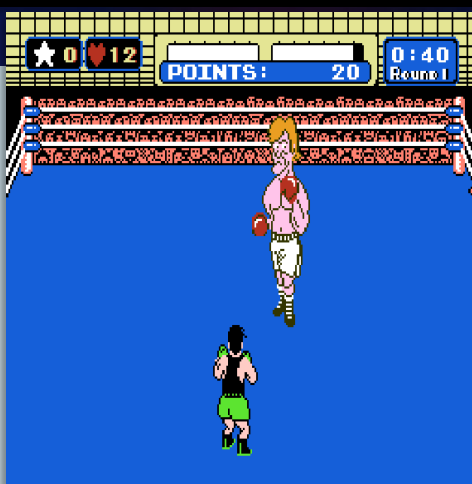
©1990 Nintendo

UN gioco sportivo violento, ma che è ufficialmente riconosciuto e evento spesso presente anche in certe edizioni delle Olimpiadi. E' la boxe.

Questa versione è goliardica e forse un po' irriverente perché pur essendo fedele alla boxe reale cerca di far divertire il giocatore con situazioni un po' paradossali.

Siete un giovane atleta di 17 anni che è al livello più basso della graduatoria di un circuito minore e dovete combattere contro vari atleti per migliorare il vostro livello fino a diventare il campione della World Video Boxing Association. Una volta raggiunto questo riconoscimento potrete combattere contro **Kid Dynamite (Mike Tyson)**.

Dato che voi siete un ragazzino, gli avversari sono giganteschi, il doppio di voi non solo come corporatura, ma anche di altezza e poi caratterizzati da smorfie facciali e anche un po' caricaturati. Una specie di Super Deformed al



contrario che rende il tutto divertente, umoristico pur all'interno di un gioco che rispetta le regole della boxe.

Dovete combattere in 3 round di 3 minuti ciascuno. Se uno dei due atleti rimane a terra, dopo un KO, per 10 secondi perde la gara. Se un lottatore viene buttato a terra per 3 volte (KO Tecnico) perde la gara. Se riuscite a resistere tutti i round il giudice Mario (sì, è proprio lui, quello di Mario Bros) stabilirà chi è il vincitore (in base ai punti).

E' un gioco molto difficile perché dopo diversi colpi dati all'avversario vi stancate e questo è rappresentato dal fatto che cominciate a lampeggiare di rosa o viola fino a diventare ricoperti di una patina dello stesso colore. Siete in affanno e respirate a fatica. Quando succede non vi muovete più e subite l'attacco avversario.

Avete un'energia vitale, ma se scende a zero dovete resistere fino alla fine del round per recuperarla per quello successivo.

Tecnicamente fatto molto bene nelle animazioni, nelle smorfie degli atleti. Anche il sonoro aiuta molto nel combattimento che lo rende più simile ad un episodio di un cartone animato.

Ci vuole pratica e pazienza anche se può far perdere la pazienza per quelli che vogliono una vittoria facile.

Forse poteva essere meglio calibrato perché già il primo combattimento non lo è. La stanchezza arriva troppo presto al primo di una lunga serie di avversari.

A parte qualche cosa che non mi convince sulla difficoltà che poteva essere un po' meglio calibrata rimane un eccellente titolo a livello tecnico.

E' una lunga scalata contro avversari sempre più forti, ma il vero avversario è la stanchezza. Se combattete come dei forsennati fin da subito, perderete perché non riuscite a dosare potenza e stanchezza.

Gold

1987, NINTENDO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

MINOR CIRCUIT

FROM BRONX
N.Y.
AGE: 17
WEIGHT: 107
0-0 OKO



RANKED: #3
LITTLE MAC

VS.

RANKED: #2
GLASS JOE



1-99 1KO

"PROFILE"
FROM PARIS, FRANCE

AGE: 38
WEIGHT: 110

PUSH
START!



essenziali oppure non siete riuscite a distruggere qualche nemico o struttura importante.

Per chi ama i giochi dedicati alla distruzione totale, non potete lasciarvi scappare questo titolo. Demenzialità, umorismo e musica in tema allo spirito del gioco.

UN gioco di azione arcade e sparatutto in grafica isometrica dove il buon eroe Captain Quazar deve spazzare via tutti i nemici che gli si parano davanti.

Dopo una lunga introduzione carina e divertente presentata come un musical con anche scene umoristiche dovete capire un po' trama e scopo. Ci sono una serie di criminali spaziali che devono essere catturati e per farlo venite assunti voi, un supereroe. Come tradizione siete proprio disegnati in quel modo, con una uniforme blu, una stella nel petto e coprispalle rosso. Un po' fuori forma o troppi muscoli per non riuscire nemmeno ad entrare nella vostra astronave.

Introduzione iniziale, briefing di missione e scene di intermezzo vi faranno ridere per la demenzialità generale.

E' uno sparatutto un po' alla Doom in cui dovete distruggere tutto quello che c'è sullo schermo. Letteralmente ogni cosa. Soldati nemici, strutture, prigionieri, torrette difensive, missili pronti al lancio, muri.

Ogni cosa è distruttibile. In pratica non c'è niente che riesce a resistere ai vostri proiettili.

Le armi che avete non sono infinite, ma trovate tante casse che una volta distrutte rilasciano ricari-



che di missili, proiettili ed energia vitale.

Alcune esplosioni di strutture più grandi vi fanno del male e quindi meglio starne alla larga per evitare di perdere vite inutilmente perché anche se avete dei crediti per continuare non sono infiniti.

C'è un problema: la visuale isometrica non vi permette di capire bene se siete in linea con le cose da distruggere. Alla fine cominciate a muovervi in tutte le direzioni sparando da tutte le parti colpendo a caso ogni cosa. Va bene anche così però poi diventa un caos in cui rischiate di perdere la missione.

Dovete catturare un criminale e per farlo dovete anche liberare delle zone per trovare delle chiavi per accedere ad altre. Il caos della distruzione intorno a voi potrebbe farvi perdere alcuni oggetti



Già guardare l'introduzione in stile musical vi strapperà più di un sorriso. Vedere l'eroe in difficoltà ad entrare nella sua stessa astronave, altre risate. Le premesse per un ottimo gioco ci sono già da queste schermate.

Ogni tanto ci vuole un gioco di puro blastaggio come se non ci fosse un domani per raccontarlo. Divertente e caotico con tante animazioni umoristiche tipo quando fate esplodere una torretta difensiva, vedrete l'occupante tramortito.

Gold



1996, 3DO COMPANY

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding it are several white keys, some of which are partially visible and slightly out of focus. These include a key with a left-pointing arrow, a key with a right-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the word "Shift". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

MATEMATICA



Team Challenge è il torneo di matematica in cui partecipate con la vostra squadra di esperti della materia per battere quella avversaria. Il computer fa una domanda e velocemente dovete premere il pulsante prima degli avversari e poi dare la risposta corretta. Se uno dei due sbaglia la risposta la deve dare l'altro. A tutti gli effetti un quiz, tuttavia, un po' difficile sia perché dovete usare dei tasti specifici per le frazioni e poi molto spesso lui richiede che in pochi secondi diate la risposta.



Ancora matematica, ma resa interessante da come viene affrontata negli educativi dove è piacevole e divertente.

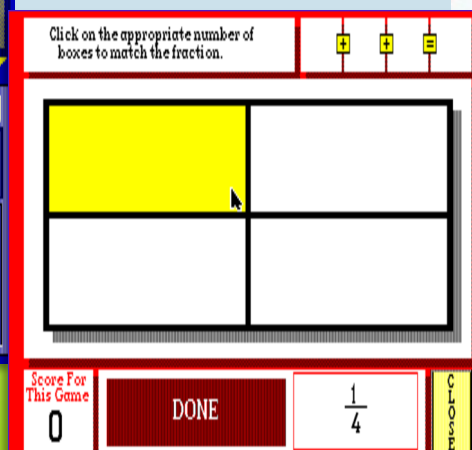
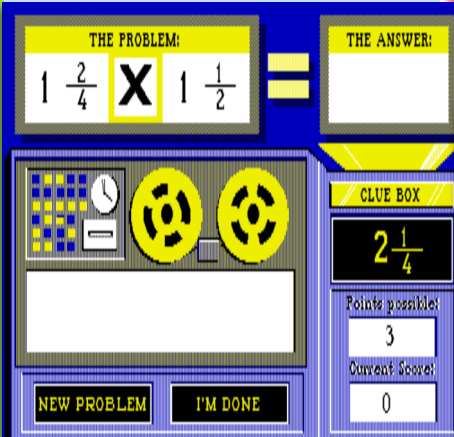
A differenza di altri titoli, questa volta alcuni esercizi sono un po' atipici e vi consiglio di guardare la spiegazione del Professore che vi spiega come scrivere i dati.

In **Problem Factory** dovete voi creare la domanda sotto forma di operazione di matematica in maniera "frazione" o "decimale" e calcolare anche il risultato. Il programma controllerà che abbiate fatto la cosa giusta. Non è permesso usare frazioni improprie. Avete 5 punti a disposizione per risolvere l'operazione e scalano ogni volta che sbagliate. Alla fine quando non avete più punti avrete la risposta corretta che deve essere espressa come "Frazione mista", ossia un numero davanti alla frazione.

In **Fraction Shuffle** avete un'equazione a cui manca una frazione. Dovete scegliere tra le carte a disposizione una frazione nascosta e risolvere l'equazione. Come vedete nell'immagine qui sotto la da come sbagliata, ma in realtà è giusta (c'è un motivo tecnico).



Fun House è il calcolare la frazione corretta guardando delle immagini. Scrivete in frazione quello che vedete disegnato sullo schermo oppure cliccate con il mouse la risposta della frazione che vi viene data.



E' un buon programma di matematica, tuttavia, alcune risposte corrette non ve le accetta perché vanno scritte come viene descritto nel tutorial.

Le frazioni miste bisogna usare il tasto "Invio" dopo ogni numero. Le frazioni normali dovete usare il tasto "/" per dividere numeratore e denominatore. Ecco perché in Fraction Shuffle mi dava errore. Non l'avevo scritta usando il tasto "-".

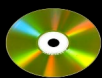
An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right are a smartphone, a clock, a star icon, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a smartphone screen where a hand cursor is pointing. To the right of this are a square icon with a circle inside, a magnifying glass with a plus sign, and a power button icon. At the bottom left is a DSLR camera. In the bottom center is a laptop with an hourglass icon on its screen, next to a 3.5-inch floppy disk and a crossed wrench and screwdriver. To the right of the laptop is a 3.5-inch floppy disk, a 3.5-inch floppy disk, and a microphone. A network cable is plugged into a wall outlet on the far right. Numerous white lines connect these various icons, creating a web of connections across the scene.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



386

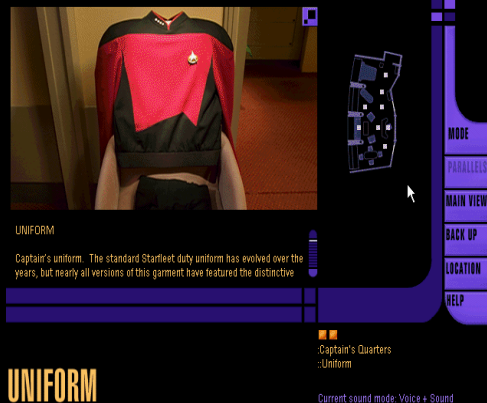


4 MB



WINDOWS 3.X

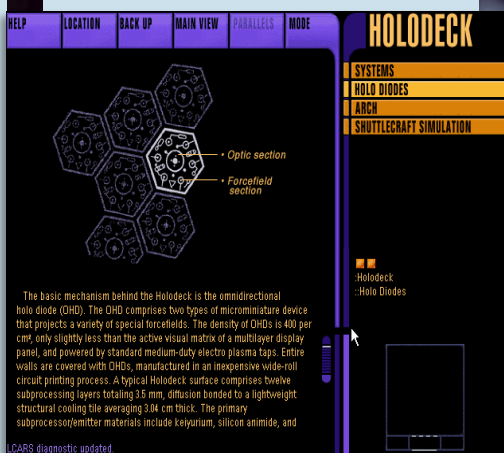
STAR TREK THE NEXT GENERATION INTERACTIVE TECHNICAL MANUAL



Uno Star Trek come non l'avete mai visto perché è la classica produzione multimediale che è incentrata in una visita guidata dell'astronave **Enterprise D**. Molte delle locazioni dell'astronave le avete di certo viste durante le varie puntate, ma dato che erano solo come sfondo degli episodi e per avere un luogo dove i personaggi si evolvevano, sono passate un po' inosservate. Con questo CD potete visitare alcune parti dell'astronave, vedere meglio e avere qualche informazione dettagliata su alcune cose che durante la serie avreste voluto analizzare meglio, ma per motivi di tempo non era possibile farlo.

L'interfaccia è stata curata in modo tale da riprendere quella

dei comandi e del computer nel formato LCARS. Non ci sono pulsanti e leve come nella serie classica, ma solo pulsanti touch che danno una sensazione notevole di modernità.

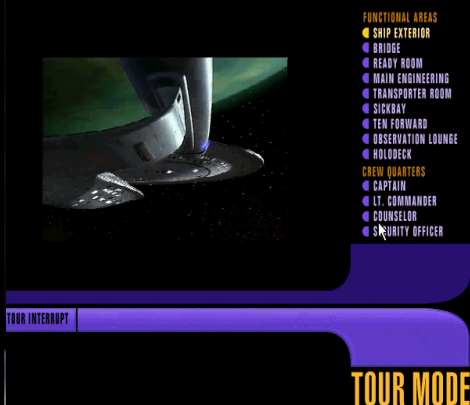


Potete visitare la nave in due modi: la Visita GUIDATA e l'Esplorazione.

Con la prima modalità vedete tutti i video presenti in sequenza e narrati dalla voce del Comandante Riker. In ogni momento potete interrompere il video ed entrare nella seconda modalità che è la parte enciclopedica in cui potete vedere foto, video e accedere ad ogni parte della nave, della sua tecnologia, ascoltare la voce del computer che vi spiega brevemente quello che state guardando. In più se previste ci sono delle simulazione da attivare.

Con la Visita GUIDATA vedete le parti della nave più famose e spesso viste negli episodi, mentre la modalità esplorazione vi permette di accedere ai dettagli. Tutte cose già spiegate nella serie TV, ma spesso molto a livello base. La guida vi permette di scoprire i segreti dell'astronave che, per motivi di tempo, non potevano essere completamente spiegati.

Il mondo fantascientifico è sempre bello da esplorare e vedere e se poi riguarda Star Trek è un obbligo da avere per tutti gli appassionati della serie Next Generation. Un CD-ROM sfruttato bene soprattutto per l'audio con le voci originali di alcuni dei protagonisti della serie che vi immerge molto nella sua esplorazione.



Volume 11, Numero 05

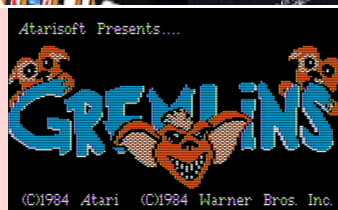
Maggio 2025

REV'N'GE!

Top 3



Gremlins



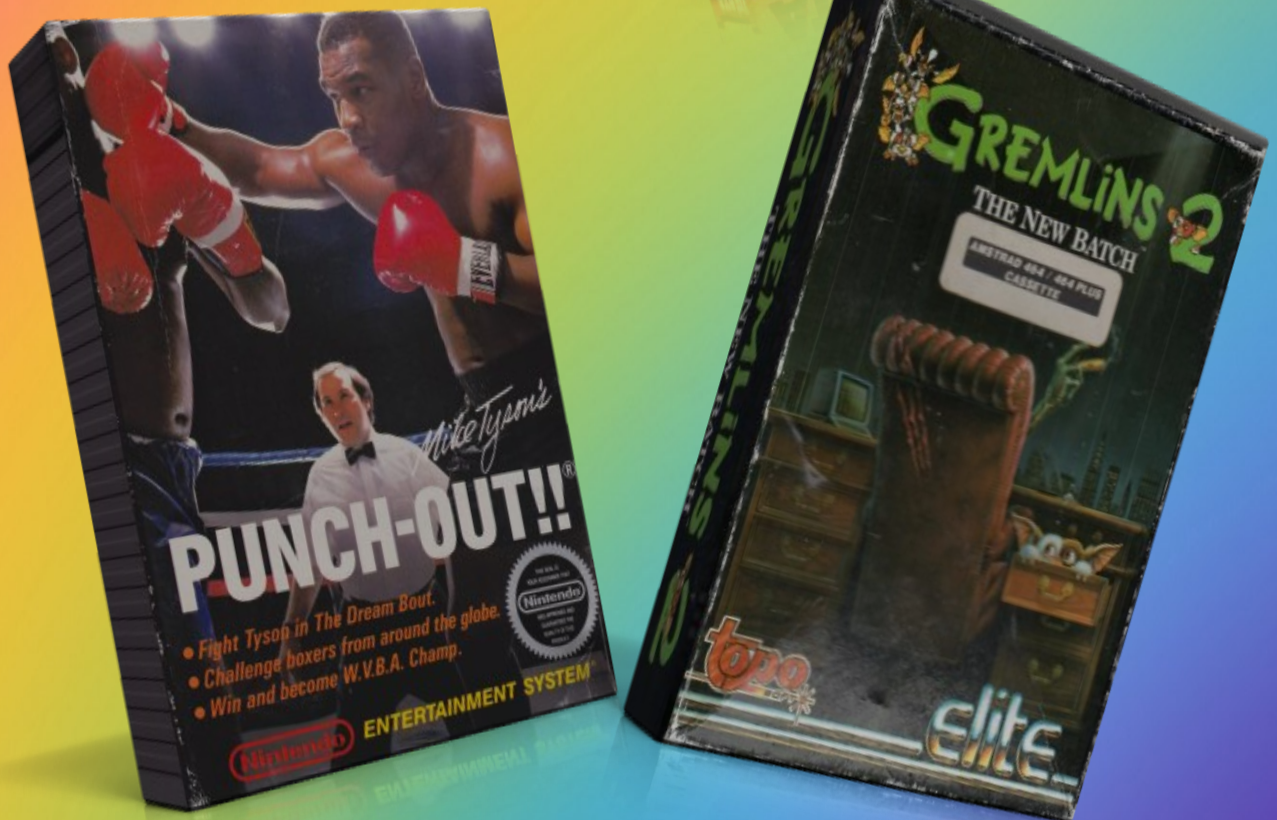
DUNGEON OF DANCE



Archon Ultra



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
APPRENTICE	COMMERCIALE	Avrebbe dovuto uscire anche per ZX Spectrum, ma non fu mai completato. Inizialmente doveva avere meno livelli, ma Rainbow Arts fece in modo che il gioco finale ne avesse 17 ed erano troppi per la memoria dello Spectrum. Personalmente avrebbe potuto, come fatto in altri giochi, ridurre il numero dei livelli per lo Spectrum.
ARCHON ULTRA	COMMERCIALE	Il motore del gioco è quello di Star Control 2 e soffre degli stessi bug specialmente se lo fate girare sotto Windows. La patch che correggeva questi problemi in SC2 non è applicabile in Archon Ultra.
BERZERK	COMMERCIALE	Esiste anche per Atari 8-Bit anche se non fu mai ufficialmente pubblicato negli anni '80. Il parlato nella versione Arcade erano singole parole campionate digitalmente e unite insieme per creare una frase. Ogni singola parola costava 1000 Dollari.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCO DI OGGI	RIVISTE	VOTO
STARSHIP ANDROMEDA	COMMODORE USER	60%
	ZZAP	52%
CYBERNETIX	AMIGA POWER	100%
	DATORMAGAZIN	60%
APPRENTICE	ASM	52%
ARCHON ULTRA	CVG	80%
	PC GAMER	76%
	POWER PLAY	61%
BERZERK	ALL GAME GUIDE	90%
	EUROGAMER.NET	70%
PUNCH OUT	VIDEO GAME CRITIC, THE	91%
	ASM	80%
CAPTAIN QUAZAR	GAME LAND	91%
	CVG	87%
	POWER UNLIMITED	85%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTO
GREMLINS (C64)	CVG	90%
GREMLINS (C64)	COMMODORE USER	60%
GREMLINS (5200)	ATARI TIMES, THE	90%
GREMLINS 2 (AMIGA)	CVG	79%
GREMLINS 2 (ST)	RAZE	74%
GREMLINS 2 (ZX)	CRASH!	86%
GREMLINS 2 (C64)	COMMODORE FORMAT	69%
APPRENTICE (AMIGA)	ZZAP	79%
	POWER PLAY	68%
BERZERK (2600)	ATARI TIMES, THE	93%
	VIDEOGAME	80%
BERZERK (VECTREX)	ARCHAIC.FR	80%
	TELEMATCH	60%
CAPTAIN QUAZAR (PC)	PC ZONE	73%
	CD-ACTION	70%

RECENSIONI #170

Starship Andromeda (1986, Commodore 64, Ariolasoft)
Gremlins (1984, Apple II, AtariSoft)
Gremlins 2: The New Batch (1990, Amstrad CPC, Elite Systems)
Dungeon of Dance (2021, VIC-20, Jason Justian)
Jelda II (1984, FM-7, Carry Lab)
Fembot's Revenge (1983, TRS-80 CoCo, ColorQuest)
Cybernetix (1992, Amiga, Vision)
Apprentice (1990, Atari ST, Rainbow Arts)
Archon Ultra (1994, DOS, SSI)
Berzerk (1980, Coin-OP, Stern)
Crazy Ballon (1980, Coin-OP, Taito)
Jumping Pete (2025, VIC-20, HuffelDuff)
Boulder Dash (2025, VIC-20)
Pocket Billiards! (1980, Odyssey2, Magnavox)
Astro-War (1983, Oric, Durell)
Punch Out!! (1987, NES, Nintendo)
Captain Quazar (1996, 3DO, 3DO Company)
MathTalk Fractions (1987, Apple IIGS, First Byte)
Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual (1994, Windows 3.x, Simon and Schuster Interactive)

LE ALTRE VERSIONI

GREMLINS:

PC Booter, Commodore 64 (**1984**, Atarisoft)
Atari 5200 (**1986**, Atari Corporation)

GREMLINS 2: THE NEW BATCH:

DOS, Amiga, Atari ST, Commodore 64 (**1990**, Elite)
MSX, ZX Spectrum (**1990**, Topo Soft)

JELDA II:

Sharp X1, Sharp MZ (**1984**, Carry Lab)
PC-88, PC-98 (**1984**, Carry Lab)

FEMBOT'S REVENGE:

Dragon 32/64 (**1983**, Dragon Data)

CYBERNETIX:

Atari ST (**1992**, Vision)

APPRENTICE:

Amiga (**1990**, Rainbow Arts)

BERZERK:

Atari 2600 (**1980**, Atari Corporation)
Vectrex (**1980**, CGE)
Atari 5200 (**1982**, Atari, Inc.)
Antstream (**2024**, Atari, Inc.)

CRAZY BALLON:

Commodore PET (**1980**, Commodore)
Commodore 64 (**1981**, Software Projects)
Atari 2600 (**2005**, AtariAge)
Antstream (**2020**, Taito Corporation)

BOULDER DASH:

Arcade (**1984**, Exidy)
PC Booter, Commodore 64, Atari 8-Bit (**1984**, First Star)
ZX Spectrum (**1984**, K-Tel)
Hitachi S1, PC-88, FM-7 (**1984**, Comptiq)
Apple II, ColecoVision (**1984**, Micro Fun)
MSX, PC-98 (**1985**, Comptiq)
Epoch SCV (**1985**, Epoch)
Amstrad CPC (**1985**, Mirrorsoft)
BBC Micro, Electron (**1988**, Tynesoft)
Arcade (**1990**, Data East)
Game Boy (**1990**, Victor Musical Industries)
NES (**1990**, JVC Musical Industries)

Wii (**2008**, Commodore Gaming)

iPhone (**2009**, Chillingo)

Atari 2600 (**2012**, AtariAge)

Intellivision (**2015**, Classic Game Publishers)

Antstream (**2020**, First Star)

POCKET BILLIARDS!:

Videopac+ G7400 (**1983**, TO TEK)

PUNCH OUT!:

Arcade (**1987**, Nintendo)

Wii (**2007**, Nintendo of America)

Nintendo 3DS (**2012**, Nintendo of America)

Wii U (**2013**, Nintendo of America)

Nintendo Switch (**2019**, Nintendo of America)

CAPTAIN QUAZAR:

Windows (1997, 3DO Company)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

TIME TRAVEL ADVENTURE

フューチャーウォーズ

時の冒険者

MIDI
(ローランド製MT32)
対応

PC-98

5インチ2HD

Vシリーズ以降
(16色メモリ640KB必要)
MS-DOS V3.1以降が必要
アナログディスプレイ必要
バスマウス対応



Future Wars™

★★★ STARCRAFT